

JÓVENES PRODUCTORES DE CULTURA VISUAL: EXPLORANDO MIRADAS

M. REYES GONZÁLEZ VIDA

DPTO. PINTURA, FACULTAD DE BELLAS ARTES. UNIVERSIDAD DE GRANADA

mrgv@ugr.es

RESUMEN

Atendiendo al tema de las II Jornadas Investigar con Jóvenes: “¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de cultura visual?”, este artículo trata de dar voz a varios jóvenes estudiantes de la Licenciatura en Bellas Artes de la Universidad de Granada, productores de arte y de cultura visual, que describen y se posicionan ante sus propios procesos creativos.

Explora las miradas de los jóvenes que, mediante sus relatos, hacen visible qué les mueve a hacer sus proyectos, qué entienden por arte, cómo lo usan, para qué lo usan, cómo y dónde construyen sus saberes y sus referencias para abordar sus procesos artísticos, y qué se llevan de ese proceso.

La redacción de este texto da cuenta, a la vez, del cruce de miradas que se genera en esta exploración: al mostrar sus miradas, también muestro mi mirada sobre lo que me cuentan. Y a la vez, nuestras miradas se ubican en el marco de otras formas culturales de mirar.

Palabras clave: jóvenes productores, arte, cultura visual, miradas.

ABSTRACT

In relation to the theme of the 2nd meeting Researching with young people: “What do we know about young people as visual culture producers?”, this paper aims to give voice to some young Fine Arts students at the University of Granada, who have described their own creative processes positioning themselves as art and visual culture users and producers.

This paper explores the gazes of the young through their stories and tells what drives them to perform their projects, what do they understand by art, what do they use, for what purpose do they use it, how and where do they build up their knowledge and their references when approaching their artistic processes, and what leads them to this process.

Drafting up this paper also tells something about the exchange of gazes caused by this exploration –by showing their gazes I also show my own gaze on what they tell me. And at the same time, our gazes are placed within the framework of other cultural ways of gazing.

Key words: young people as producers, art, visual culture, gazes.

INTRODUCCIÓN

En este artículo hablo de varios jóvenes, productores de arte y de cultura visual, que han sido mis alumnos en la asignatura Técnicas y Tecnologías Pictóricas, optativa del segundo ciclo de la Licenciatura en Bellas Artes de la Universidad de Granada.

En esta asignatura se pretende no solo acercar al alumnado a procesos técnicos y tecnológicos relacionados con la creación artística contemporánea, sino también prorrumpir situaciones que faciliten el desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo respecto a lo que hacen, respecto a cómo lo hacen, respecto a lo que piensan y cómo lo piensan, respecto al propio contexto para el que se están formando y, en definitiva, respecto a ellos mismos y su posición en este entramado.

Bajo este marco les propongo realizar un proyecto artístico personal en torno a un tema que les interese, para explorarlo durante el curso. Para ello, preparamos seminarios entre todos, clases teóricas y debates que tratan de apoyar y acompañar las investigaciones de los proyectos que surgen cada año.

Este artículo habla del trabajo hecho por siete jóvenes en esta asignatura –María Simó, Beatriz Regueira, Azucena Almendros, Pablo, David, Rodrigo y Adrián Solleiro–, y de cómo han vivido el desarrollo de sus proyectos. Trato de dar voz a sus propias opiniones y a sus miradas, pero soy consciente de que al mostrarlas, también estoy mostrando mi mirada sobre lo que me cuentan. Y a la vez, nuestras miradas se ubican en el marco de formas culturales de mirar: como explica Marian López Cao “(...) No hay mirada inocente, ni hay mirada objetiva. Toda percepción es cultural y está transida por nuestra propia e individual experiencia” (2000, 44).

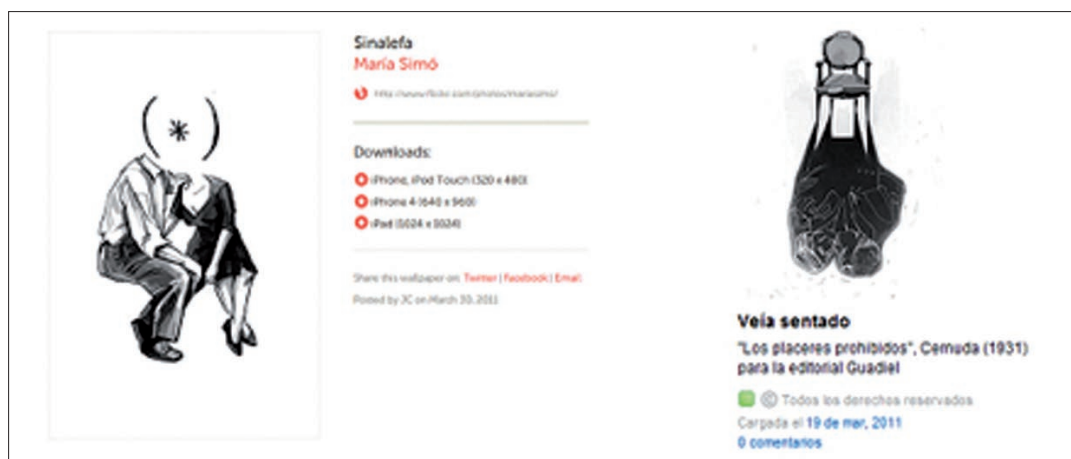
Desde mi mirada, hablar de estos jóvenes como productores de cultura visual –después de haber hablado con ellos y haber conocido y compartido sus procesos y sus producciones–¹ supone hablar de qué les mueve a hacer sus proyectos, de qué entienden por arte, de cómo lo usan, de para qué lo usan, de cómo y dónde construyen sus saberes y sus referencias para abordar sus procesos artísticos, y qué se llevan de eso. Estas ideas han mediado en mí a la hora de seleccionar y organizar los relatos que expongo.

En este texto presento a estos jóvenes y planteo este cruce de miradas de forma narrativa, con el objetivo de mostrar lo que conozco de ellos como productores de arte y de cultura visual. No obstante, las experiencias que he vivido como parte del equipo del proyecto de investigación “Jóvenes productores de cultura visual: Competencias y saberes artísticos en Educación Secundaria”, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España (EDU 2009 -13712), me llevan a pensar que este texto también puede ofrecer un espejo a través del que explorar y reconocer situaciones vividas por otros jóvenes en sus procesos creativos, independientemente de su edad y etapa formativa, y por nosotros mismos en relación a lo contado.

MARÍA SIMÓ

La primera vez que hablé con María para ver cómo le interesaba empezar a trabajar en la asignatura, me enseñó unas ilustraciones que estaba haciendo a nivel personal y de forma experimental, y que tenía publicadas en su blog, en Facebook y en Flickr (figuras 1 y 2). Me contó que para ella era importante utilizar estas plataformas porque entendía Internet como el medio más potente a través del cual difundes, te comunicas y recibes, de distintas formas.

1. Para la realización de este texto y su presentación en las Segundas Jornadas “Investigar con Jóvenes” he mantenido recientemente con estos jóvenes una serie de entrevistas y charlas en las que me hablan de sus proyectos y de lo que ha supuesto para ellos realizarlos.



Figuras 1 y 2. Ilustraciones de María Simó en Flickr (disponible en <http://www.flickr.com/photos/mariasimo/>).

Mientras navegábamos por sus ilustraciones me habló del poder de los hipervínculos, diciéndome que las imágenes se relacionaban entre sí como los distintos nodos de una red –como una estructura orgánica que crecía desde una visión global (viendo todas las ilustraciones en conjunto) hacia la particular (viendo una obra en concreto)– y que se reinterpretaban unas a otras cuando eran ampliadas y observadas de cerca, generando relecturas en el resto. Me subrayó que este proceso “creaba una estética” que tenía en cuenta desde el comienzo de su trabajo.

Me llamó poderosamente la atención este comentario porque describía una forma de comprender Internet que no me había planteado antes: ¿qué supone concebir la red no sólo como el soporte o el medio donde se muestran y comparten las imágenes, sino como “parte de la estética” de las imágenes? ¿Funciona de la misma manera que otros productos culturales -revistas, por ejemplo- con estéticas concretas, dirigidas a públicos concretos, con ideologías concretas?² (figura 3).



Figura 3. A la izquierda: portada de revista Black! (nº 20). En el centro: portada de El País Semanal (nº 1719). A la derecha: Ilustraciones de María Simó en Flickr (disponible en <http://www.flickr.com/photos/mariasimo/page2/>).

2. Para leer los productos culturales necesitamos, como explica Janet Wolff, “entender su estructura lógica y los códigos estéticos particulares implicados en esta formación. La ideología no se expresa en su forma pura en la obra, está activa como transporte pasivo. La obra de arte re-trabaja esa ideología en su forma estética, de acuerdo con las reglas y convenciones de la producción artística contemporánea” (1981, 71).

María me contó que hacía estas ilustraciones por la necesidad de expresar, de comunicar y de comunicarse con ella misma. Me decía que se originaban en sus cuadernos de campo, que utilizaba como diarios íntimos para plasmar imágenes que le ayudaban a dar salida y sentido a cuestiones de índole personal. Luego trabajaba estas imágenes con Photoshop, utilizando una tableta, para publicarlas en la red.

Me decía, además, que las ilustraciones estaban asociadas a un conjunto de textos y de poesías que también escribía. No obstante, siempre había cultivado estos ámbitos de forma separada –hecho curioso porque, como me explicaba, muchas veces una poesía y un dibujo eran el resultado de la misma experiencia y respondían al mismo impulso creativo–.

Esta reflexión nos hizo plantearnos de qué manera le estaban influyendo las catalogaciones entre disciplinas en su forma de abordar el proceso creativo. Y me hizo pensar cómo también me influían a mí, en mis creaciones, y en mi forma de abordar la docencia y la investigación³.

De esta manera, María se propuso desarrollar un proyecto artístico personal en la asignatura que le permitiera transgredir las fronteras entre texto e imagen, usando los lenguajes de forma integral: utilizó los textos en clave de imagen, como si se trataran de manchas o textura que da profundidad y matices al dibujo, y las ilustraciones en clave de lectura, contaminadas de la idea de figura retórica del ámbito de la literatura (figuras 4 y 5).



Figuras 4 y 5. Ilustraciones del proyecto artístico *No pasa Nada*, de María Simó.

Para María, uno de los aspectos más destacables de este proyecto vino dado por su propio planteamiento: conllevaba un fuerte trabajo introspectivo que le impulsaba a observarse mientras anotaba, de forma muy atenta, sus propias ideas, expresándolas a través de los textos y de las ilustraciones.

Sus reflexiones me llevan a pensar de qué manera lo que hacemos o hacen nuestros alumnos y los códigos que manejan o manejamos en aquello que producimos, nos construye. En palabras de María: “Trabajar en lo que había sepultado en las imágenes me ha servido para entenderme. Para

3. Como explica John Dewey, somos nosotros, en nuestra necesidad de trato con las cosas, los que hemos establecido los límites entre las disciplinas y sus diferencias. Y a veces “[...] transportamos esta creencia en el carácter limitado de todos los objetos de experiencia [...] a nuestra concepción de la experiencia misma” (2008, 208). Confundimos los límites entre disciplinas artísticas con los del proceso creativo en sí, que es ilimitado.

poner conceptos y palabras en lo que en mi mente funcionaba como campos afectivos o intuiciones, y así saber qué tipo de cosas son las que me mueven, como persona y artista” (María Simó).

BEATRIZ REGUEIRA

En esa misma línea de trabajo de introspección quería presentar a otra alumna, Beatriz Regueira. Su proyecto en la asignatura surgió como una necesidad de expresión y de enfrentamiento a miedos y a situaciones que, como ella me indicaba, rechazamos porque no somos capaces de aceptar. Beatriz me lo describía como una forma de terapia, de sanación personal.

Me hablaba de que ella, al igual que Louise Bourgeois (la citó como referente para posicionarse y legitimar su enfoque), también había sentido, aunque no de forma literal, la falta de padre y de madre en su infancia, y necesitaba usar el arte para hablar de ello. Quería reflexionar en su proyecto sobre la idea de hogar que había ido construyendo a lo largo de su vida.

Me habló de cómo en el hogar se viven experiencias relacionadas con el miedo, la imposibilidad de salida o el ahogo y de que, para ella, trabajar estas experiencias desde lo artístico le ofrecía una oportunidad para asimilar, aceptar y asumir esas experiencias.

Para llevar a la práctica su proyecto, Beatriz eligió recrear una habitación, un dormitorio (para ella el único lugar de su hogar donde en soledad podía reflexionar y dejar salir sus emociones), generando una instalación en la que se proyectaban varios vídeos. En este sentido, me indicaba que la distancia proporcionada por el formato que había elegido, la instalación y el vídeo, le regalaba el espacio para poder ser su propia espectadora y analizar desde otro punto de vista lo propuesto.

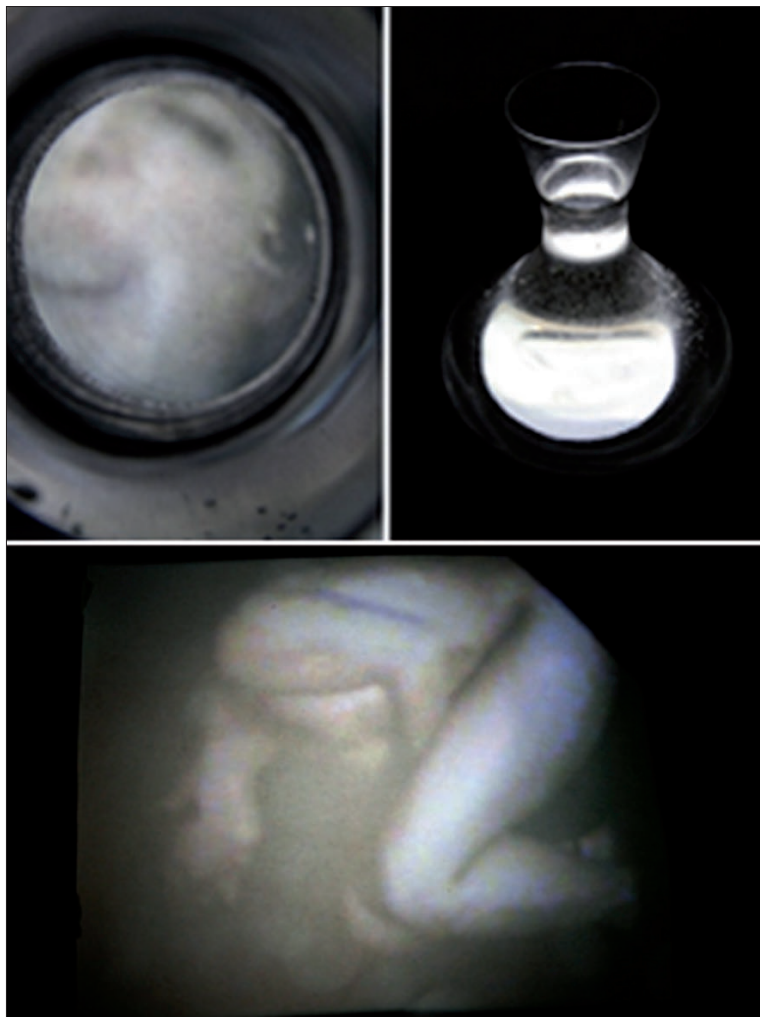


Figuras 6 y 7. Arriba: vistas de la instalación *Nido*, de Beatriz Regueira. Abajo: detalles de la proyección sobre la cama en la instalación *Nido*, de Beatriz Regueira.

En su instalación utilizó de forma simbólica determinados objetos y materiales que le permitían hablar de sus experiencias en el hogar: una cama, símbolo de intimidad, sobre la que proyectaba un video de ella misma tumbada sobre una cama y enterrándose poco a poco en harina (figura 7); un

recipiente con agua, bajo el que se proyectaba su cara gritando (figura 8), y una cajita negra, bajo la que se proyectaba otro vídeo de una persona en actitud de recogimiento y agitación (figura 9).

Figuras 8 y 9.
Detalles de
proyección en
recipiente con
agua y en caja
cuadrada negra,
en la instalación
Nido, de Beatriz
Regueira.



El trabajo que se propuso Beatriz la ayudó a revisar los discursos culturales presentes en su imaginario sobre la concepción de “familia”, así como a cuestionar las formas de representarla y de imaginar su relación o entronque con ella. En sus propias palabras: “Me emocionaba (y angustiaba al mismo tiempo) materializar la opresión de primera mano y poder ser espectadora de mis conflictos, comprendidos también como elementos de construcción social. Resultaba revelador que aquello que durante tanto tiempo parecía único y terrible (imposible de compartir, propio de la escena de lo privado) tuviera su germen en lo social y público, ya que las personas que interactuaban en ese territorio familiar habíamos sido traspasadas y conformadas por los discursos sociales que a todos nos conforman” (Beatriz Regueira).

El proyecto le servía, en definitiva, para revisar la forma que tenía de apropiarse de estos discursos, revisando las miradas que conforman su identidad cultural y su subjetividad en el ámbito de las relaciones familiares.

AZUCENA ALMENDROS

Azucena Almendros tenía un tema que le interesaba y en torno al que quería desarrollar su proyecto en la asignatura: denunciar los roles de comportamiento que la moda establece en nuestro contexto sociocultural y reflexionar sobre cómo se homogeneizan los grupos mediante las estéticas. Le interesaba cuestionar las estrategias de manipulación comercial e ideológica que pone en juego la moda, visibilizando sus beneficios y los mecanismos que utiliza para asegurar un control social en sus consumidores.

Quería tratar este tema desde una perspectiva pública y artística y pensó que la mejor manera de dar a conocer su postura era haciéndolo en la calle, concretamente en una tienda de ropa, mediante una acción. Para ello localizamos un comercio⁴ –cuyo propietario se interesó por los temas que inquietaban a Azucena– y negociamos cómo se desarrollaría la performance en su local.

De la tienda, a Azucena le interesaba el escaparate por la dualidad que establece entre el que mira y lo que es mirado, la mirada que se propicia y la que se genera, lo que se enseña y lo que se observa, y cómo se generan procesos de identificación, de rechazo o indiferencia con lo que se muestra en el escaparate y con el universo de lo que se muestra.

Le interesaba crear una situación que ayudara al observador a darse cuenta del lugar que estaba ocupando cuando miraba el escaparate, de los procesos de manipulación que se generaban y del lugar en el que lo colocaba lo que se enseñaba.

Para hacerlo, Azucena decidió ocupar el escaparate del comercio durante tres días y convertirlo en su espacio cotidiano, modificando su sentido: lo transformó en “su habitación”, el lugar donde leía, comía, bebía, escribía, estudiaba, consultaba Internet, etc. En sus propias palabras: “Es mi forma de devolver a la gente que me mira y que pueden sentirse identificados, una mirada hacia su realidad, su vida, su intimidad” (Azucena Almendros).



Figuras 10 y 11. Detalles del escaparate en el proyecto artístico *InVisible*, de Azucena Almendros.

4. Tienda *Boxmen*, de ropa interior; situada en C/ Paz nº 4, Granada.

Dentro del escaparate había dos espejos que ofrecían la oportunidad al espectador de mirarse. Fuera del escaparate, en el espacio público, se situaba otro elemento que despertaba el interés de los viandantes: el maniquí, fuera de su contexto habitual, como elemento que cuestiona quién ocupa el lugar de quién (figura 12).

A pesar de nuestros intentos por evitarlo, este maniquí sostuvo durante los tres días de la acción una bolsa donde se anunciaba la marca Boxmen, nombre de la tienda y requisito incuestionable solicitado por su dueño durante la negociación de la acción. Es un hecho que hace evidente la presencia de ese “espacio de interacción que se produce entre lo que vemos y cómo somos vistos por aquello que vemos” (Hernández, 2010), evidenciando las fuerzas que operan en él.

En estos días, Azucena no sólo mostró su cotidianeidad e intimidad, sino que a través de la escritura en los espejos y en el cristal de la tienda plasmó las sensaciones y los pensamientos que iba teniendo, contando lo que necesitaba sobre cómo se estaba enfrentando a esa situación y cómo la planificaba (figura 13).



Figuras 12 y 13. Vista exterior (imagen de la izquierda) e interior (imagen de la derecha) del escaparate en el proyecto *InVisible*, de Azucena Almendros.

Una de las cuestiones que me resultaron más interesantes de este proyecto fue cómo Azucena vivió ser observada durante su acción. En sus propias palabras: “Cuando los paseantes de la calle Paz dirigían su mirada hacia mi escaparate se sorprendían... en algunos casos era una sorpresa agradable, que les sacaba la sonrisa... yo les lanzaba una mirada cómplice y por milésimas de segundo estos espectadores conseguían conectar conmigo. A veces, en contra de lo que yo imaginaba, mi mirada les hacía echar a andar desfavoridos... era como si hubiese herido su intimidad... Como si ellos fueran los expuestos” (Azucena Almendros) (figura 14).

En el intercambio último que mantuve con Azucena para preparar este texto, quise preguntarle para qué pensaba que servía el proyecto que había hecho. Entre sus comentarios citó que *servía para generar preguntas*, en relación a este tema que le interesaba.

Esta reflexión me hizo preguntarme qué mirada tenemos nosotros sobre lo que “le interesa” o “no le interesa” a los jóvenes. Me hizo preguntarme qué asociaciones he construido en mi imaginario que me llevan a pensar que ciertas temáticas son “propias” de jóvenes o “de interés” para los jó-

venes⁵: ¿hasta qué punto afectan esas construcciones a lo que pensamos que ellos deben tratar o conocer? ¿De qué forma median esas ideas en los temas que elegimos tratar en clase? ¿Qué conseguimos ciñéndonos a esos temas, y qué evitamos?⁶



Figura 14. Viandantes frente al escaparate en el proyecto *InVisible*, de Azucena Almendros.

DAVID, PABLO Y RODRIGO

He tenido también como alumnos en Técnicas y Tecnologías Pictóricas a David y a Pablo (también conocido como R23), dos chicos familiarizados con las intervenciones artísticas urbanas. Fueron ellos los que me hablaron de que estaban desarrollando, con otro chico llamado Rodrigo (recientemente también alumno en esta asignatura), una intervención que habían titulado “Ácaros”. Se trataba de un trabajo que habían generado en grupo, sin ceñirse a ningún requerimiento de ninguna asignatura.

Me contaron que la idea les surgió a raíz de una conversación con un amigo biólogo que les habló sobre los ácaros y otros artrópodos que conforman el mundo a nivel microscópico y cuya existencia ignoramos a simple vista. La charla les motivó a desarrollar este trabajo trazando una metáfora entre la idea de ácaro (que no se ve) y las estrategias de poder que están presentes en la sociedad pero tampoco se ven, o se ignoran. Querían hablar de la posición del hombre en el mundo: el ser humano como una plaga dominante, pero a la vez individuo, que en comparación con el universo resulta microscópico, como un ácaro en una almohada.

5. Hace dos meses, durante mi docencia en la asignatura “Complementos para la Formación Disciplinar Dibujo, Imagen y Artes Plásticas” en el Máster Universitario de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Universidad de Granada, le propuse a los alumnos (futuros profesores de Educación Artística de Secundaria) elegir temas sobre los que trabajar por grupos para elaborar proyectos de trabajo. Para ello, se me ocurrió proponerles que se recordaran a sí mismos cuando eran adolescentes y estaban en el instituto, y que pensaran qué temas les interesaban, les preocupaban, les inquietaban, les apasionaban o les sorprendían entonces. Me llamó la atención los temas que eligieron: “el cuerpo y la estética”, “la construcción de la imagen corporal”, “las redes sociales”, “el sexo” y “el interés por lo prohibido”.

Me pregunto cuánto hay de “real” en esa asociación (en relación a sus vivencias y experiencias personales) y cuánto hay de “construido” (en la idea de lo que “se supone que es un adolescente”).

6. Podríamos hacernos estas preguntas en relación a otros ámbitos: ¿de qué manera influyen esas construcciones en el tipo de material didáctico con el que trabajamos, o en los propios temas y formatos que se proponen en concursos de “arte joven”, por ejemplo?



Figuras 15, 16 y 17. Detalles de la intervención. Proyecto “Ácaros”, de David, Pablo (R23) y Rodrigo.

El proyecto planeaba intervenir distintos espacios públicos de Granada con imágenes de ácaros para apropiarse de estos lugares, proponiendo vías alternativas de representación y de relación con el entorno. Les interesaba que, de esta forma, cualquier persona pudiera verlos y relacionarse con ellos.

Me contaban que esta intervención, además, hablaba de la necesidad de realizar manifestaciones artísticas espontáneas, no institucionalizadas, comunes a la ciudad y a sus habitantes, en contraposición al abusivo control y reparto del espacio común y público dado por la publicidad al servicio del Estado.

Mientras describían el trabajo me llamó la atención que, de la mano de este planteamiento conceptual, también aparecían reflexiones de tipo técnico y formal: para ellos el ácaro no se podía representar de cualquier forma, ni a cualquier escala. Tenía que poder ser identificable (de ahí que

trabajaran con fotocopias que reportaban una buena resolución de la imagen) y debía tener un tamaño considerable que permitiera relacionar la escala del ácaro con la escala humana (comenzaron con fotocopias de 180x180 cm) (figuras 15, 16 y 17).

Destacaron, también, que ver el impacto visual que generaban los ácaros les llevó a intervenir las imágenes con color, buscando resultados más estéticos, y comentaban que, después de las primeras intervenciones, empezaron a sentir la necesidad de realizar impresiones de ácaros en distintos tamaños, para tener más posibilidades a la hora de componer en los espacios (figura 18).



Figura 18. Detalle de la intervención. Proyecto "Ácaros", de David, Pablo (R23) y Rodrigo.

David, Pablo y Rodrigo han seguido desarrollando el proyecto en otros lugares, como en Águilas (Murcia), donde intervino David este verano (figura 19). David me contaba que para esta intervención aprovechó fotocopias pintadas que tenían, y estando frente al muro, fue colocándolas de acuerdo al tipo de composiciones que habían acordado entre los tres, creando ritmos que insinuaban una plaga que nacía abajo y se metía en el edificio: "La única planificación fue ver el edificio y decidir volver a intervenir sobre él. Era todo a partir de una idea básica que teníamos entre los tres de empezar a hacer composiciones de ese tipo en edificios abandonados e incluso pueblos enteros. Como si fuese un tránsito del mismo bicho, o una plaga que infecta el edificio" (David) (figura 19).



Figura 19. Intervención en Águilas (Murcia), hecha por David. Proyecto "Ácaros", de David, Pablo (R23) y Rodrigo.

Otra cuestión que destaco de este trabajo, subrayada por Rodrigo, fue su énfasis por describir la desvinculación entre el proyecto y la institución educativa: “La motivación para realizar este proyecto es externa a cualquier tipo de asignatura y su fin no es vincularlo con la carrera o la facultad. Sí es cierto que la asignatura de Técnicas y Tecnologías Pictóricas es un medio que nos permite investigar y profundizar en el proyecto. Pero lo que me lleva a realizarlo es totalmente ajeno a las instituciones y su manera de impartir, etiquetar y evaluar el conocimiento” (Rodrigo).

Su opinión me llevó a preguntarme qué significados asociamos a la producción de un trabajo artístico “fuera” de la facultad o “dentro” de la facultad, y a plantearme cómo asociamos significados a los lugares y a los contextos, apoyando y generando ficciones: vinculamos los lugares y los contextos a unas prácticas y unas estéticas concretas que, a su vez, también están impregnadas de ficciones, construyendo y reconstruyendo las ficciones de los lugares y contextos con los que se asocian. En este sentido, se me ocurre citar como ejemplo la estética de las primeras oficinas de Facebook, pintadas por el graffitero David Choe (no es casual que eligieran esta estética, que significa mucho más que un estilo y unos temas), o el propio suelo de una peluquería a la que suelo ir en Granada (figura 20).

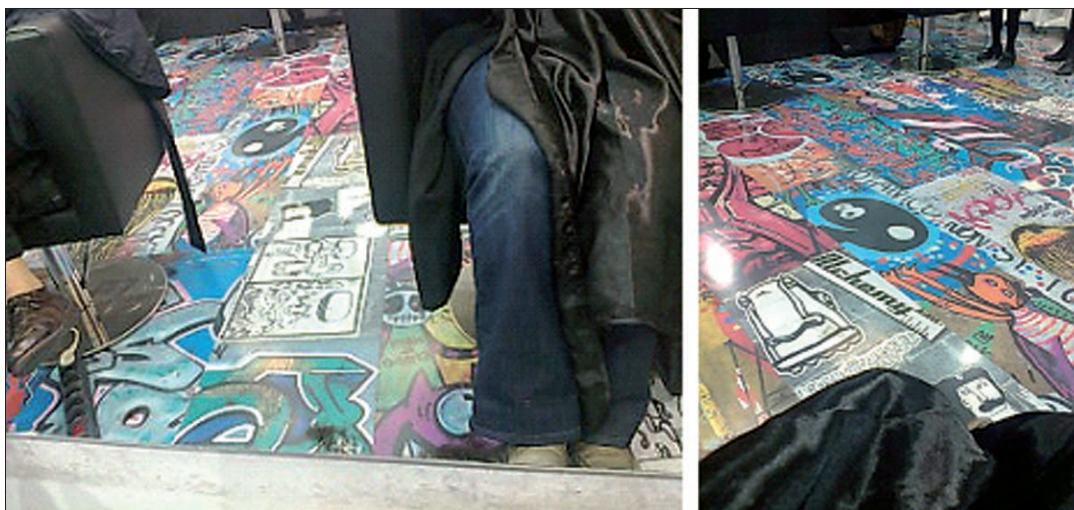


Figura 20. Suelo de una peluquería que frecuento, en Granada.

Compartimos y rechazamos esas ficciones, y en un momento dado pasan a ser cuestionables y relativas, en función de nuestra contingencia, y de nuestra propia subjetividad.

DAVID

David, miembro del grupo antes citado, se sentía identificado con la esencia del proyecto de los ácaros y volcó parte de su enfoque en el contexto de la asignatura, realizando un autorretrato en el que mezclaba referencias conceptuales y estéticas extraídas de la intervención urbana descrita, con referencias personales que había trabajado en proyectos anteriores (figura 21).



Figura 21. Autorretrato "A Verbis ad Ververa", por David. 2m x 2,20m. Técnica mixta.

En su autorretrato convirtió la cabeza del ácaro en su propia cabeza, que en lugar de boca poseía patas, que le impedían hablar. Utilizó, igualmente, técnicas como los rotuladores posca, que también usaba en sus intervenciones urbanas.

PABLO

Cuando hablé con Pablo sobre el tipo de trabajo que le interesaba abordar en clase, me manifestó su interés por realizar intervenciones en el espacio urbano. Me decía: "Me interesa el espacio urbano porque es mi vida... Desde que nacimos hemos estado metidos entre bloques, observando lo que pasa, lo que se mueve, quién viene y quién va, ese muro que ahora está pintado y antes no... Yo sólo me limito a observar lo que el resto no ve. Esos bloques me han visto crecer y seguramente me verán morir... me siento pegado a esta forma de ver la vida" (Pablo).

En su planteamiento, Pablo me hablaba de cómo utilizamos los espacios y de las políticas e intereses que hay detrás de esos usos. Me puso el ejemplo de la Plaza de San Nicolás, en Granada, un espacio explotado por el turismo por la vista de la Alhambra que ofrece su mirador, que integra un cúmulo de recorridos turísticos predefinidos, con tránsitos predecibles por la ciudad. Me decía que en su proyecto le interesaba hablar de la carencia de espacios públicos que trasgredieran esas visiones estereotipadas de los lugares y que incidiesen en la calidad de vida y la convivencia de las personas y comunidades (y de la falta de participación ciudadana en la gestión de esos espacios).

Para desarrollar su trabajo, Pablo eligió varias plazas emblemáticas de Granada. Hizo fotos de ellas, analizó sus planos, estudió las formas de sus edificios, observó los comportamientos de la gente en esos lugares y con la información que recabó generó esquemas que simplificaban los conjuntos espaciales que las componían (figura 22). Con esos esquemas generó maquetas, realizadas con material reciclado encontrado en los propios lugares que intervenía; este aspecto era esencial para él, como parte de la idea de consumo y uso razonado del espacio del que trata de hablar.



Figuras 22 y 23. A la izquierda: Diseño del boceto para la intervención urbana en el Mirador de San Nicolás, uno de los espacios intervenidos en el proyecto "Walloop", realizado por R23. En el esquema detecta zonas de bancos, fuentes u otras estructuras, espacios vacíos, puntos de encuentro y patrones de recorridos que se realizan asociados a estos elementos, así como a zonas de salida y entrada (línea azul). A la derecha: maqueta realizada a partir de ese diseño en cartón y poliestireno, pintada con espray 94 y acrílico azul, colocada en el Mirador de San Nicolás.

A Pablo le interesaba que sus estructuras fueran formas mínimas, porque las entendía como una reducción y depuración de la esencia del graffiti. Las asociaba, por este motivo y por su reducción geométrica, con el minimalismo.



Figura 24. Intervención en la huerta de San Carlos. Proyecto Walloop, realizado por R23.

Igualmente, le interesaba que estas estructuras estuvieran acompañadas de una intervención pictórica sobre el muro, entendiéndola como huella y como registro cultural: “su poder emana de constatar que alguien estuvo ahí, al margen de quien fuera. Pero no sólo eso... es que ahora eres tú el que está ahí, formas parte de la obra, porque es por y para ti lo que estás viendo” (Pablo).

Pablo también me contó lo que supusieron para él esas tardes observando las plazas y sus gentes: “Hubo momentos en esas situaciones en las que conseguí encontrarme un poco a mí mismo... o al menos ver que el resto va como manadas ciegas a lo que les pones delante... borriquitos. Ese análisis me hizo darme cuenta de la facilidad de manipulación que tienen las personas en determinadas situaciones o espacios” (Pablo). El comentario de Pablo me hizo pensar en la idea de alteridad, y cómo necesitamos de la existencia de ese “otro” (“diferente”, “distinto”) para definir nuestros yoes (“normales”, “iguales”)⁷.

ADRIÁN SOLLEIRO

El último alumno que quería presentar en este artículo se llama Adrián Solleiro. Adrián desarrolló un proyecto en la asignatura que proponía fabricar unas máquinas que pintaran. En las primeras charlas que tuve con él sobre su trabajo, me dijo que quería hacer algo “que le gustara de verdad”, y en esa esencia estaba la idea de “fabricar cosas”.

Contextualizando el origen de su gusto, Adrián me habló de las tardes que se pasó, siendo niño, jugando con sus primos a fabricar cabañas, casas para pájaros y terrarios; y de las “chuletas” que se fabricó en la ESO para superar los exámenes⁸. Me pareció significativo comprender que la reflexión sobre su proyecto en la asignatura le estaba permitiendo posicionarse como un investigador que revisa su propia historia y su propia subjetividad, comprendiéndose más a sí mismo.

Adrián me contaba, también, que para él el arte no nacía de una necesidad de expresión, sino que más bien era la diversión la que lo movía en su proceso creativo. Me contaba que para él fabricar cosas era un reto que le generaba pequeñas obsesiones: le gustan las cosas complicadas, se divierte inventándolas y logrando que funcionen. Como él mismo decía: “Es como dar vida. Hacer que algo funcione. Para mí es la experiencia más satisfactoria que hay en mi vida. ¡Arreglar una bicicleta y poder venir a la facultad con una bici que yo he arreglado, para mí eso es...! Es darle vida a un objeto que estaba muerto. No es hacer por hacer... es dar vida” (Adrián Solleiro).

7. Como explican Duschatzky y Skiliar, “la alteridad es usada para definir el terreno propio, para nombrar lo anormal y no ser nosotros los anormales. Necesitamos del otro para, en síntesis, poder nombrar la barbarie, la herejía, la mendicidad, etc. y para no ser nosotros mismos, bárbaros, herejes y mendigos, etc.” (2001, 192).

8. En palabras de Adrián: “Cuando era niño, recuerdo, tenía unos amigos, unos primos políticos, hijos de mi tío político. Cuando nos veíamos cada dos fines de semana, en la casa de mi tía, en el campo, recuerdo que siempre les hacía la misma pregunta: “¿Jugamos a algo o construimos algo?” Creo que de pequeño tenía cierta facilidad para el liderazgo y, sumado a que estaba bastante más hecho que ellos al campo, siempre terminábamos, martillo en mano, haciendo cabañas o casas para pájaros o terrarios o, como mucho, fabricando nuestros propios juguetes o inventando algún juego. Creo que se aburrían y me miraban con una cara realmente extrañada. Todavía hoy me ven con esa cara...”

Ya más mayor dejé de estudiar. En realidad nunca estudié mucho, y cuando empezó a costarme, en la primera o segunda promoción de ESO, inventé un sistema de chuletas tan depurado que aprobé hasta el bachillerato a base de papelitos. Hasta hace poco los tenía todos guardados en una caja, luego los tiré y hoy me arrepiento porque era un documento realmente interesante (...) Me pasaba horas resumiendo los temas y escribiendo en el ordenador con códigos y esquemas imposibles, luego imprimiendo y recortando y doblando. A veces dibujaba mapas a mano con un portaminas y los tenía que plastificar con celo para que el sudor de los nervios no me borrara el grafito (...). Sentado delante de todo, las chuletas dentro de una cazadora roja que se giraba sobre sí misma y tenía unos bolsillos perfectos (la cazadora de las chuletas la llamaban mis amigos) (...).

Hoy, en la distancia, corta pero suficiente para tener cierta perspectiva, lo veo como una de las grandes hazañas y actos creativos que hice nunca. Cuento todo esto porque creo que es muy adecuado al proyecto de las máquinas que presento: veo mucha más relación entre las máquinas y mi etapa *chuletera* que con otros proyectos que haya hecho hasta ahora en la facultad” (Adrián Solleiro).

Para crear las máquinas que pintaran de forma automática, Adrián generó un proceso lleno de condiciones que él mismo se impuso, y que le ayudaba a tomar decisiones. Por ejemplo, una de las condiciones era utilizar piezas recicladas: esta norma le ofrecía el reto de volver a utilizar esas piezas y ponerlas en marcha con otros usos. Asociada a esa condición, aparecían cuestiones de índole estética, como la apariencia de “cosa vieja o usada” que tenían esas piezas y cómo se podía contemplar esto en el proceso creativo. Me decía “no es que el objeto parezca o no parezca viejo... lo importante es que lo sea. Que haya tenido un uso, una historia” (Adrián Solleiro). Me recalca que para él lo más importante era la funcionalidad pero que, inevitablemente, durante el trabajo había un resultado estético y de forma intuitiva buscaba, por ejemplo, la simetría, o acercar piezas que entre ellas “casaran bien”.

Adrián me describía lo que sintió cuando puso en marcha la primera máquina que fabricó (figura 25): “El resultado fue fascinante. Me emocioné. Imagino que Gepetto también lloró cuando Pinocho dio su primer paso. Estaba viva, giraba, dibujaba, en un proceso tan armónico como descontrolado. En ese momento me di cuenta de que no sólo había subido una montaña para dar un rodeo y disfrutar el camino, sino que además estaba llegando a un sitio diferente. Ni la mano más diestra podría dibujar esos círculos con tanta expresión y a la vez con tanto orden, tan rigurosamente descontrolados” (Adrián Solleiro). Me decía, entre risas, que ver moverse a esta máquina había sido lo más parecido que había sentido nunca a tener un hijo.

Figura 25. Primera máquina creada en el proyecto *Máquinas de Adrián Solleiro*, y dibujos realizados por esta máquina.



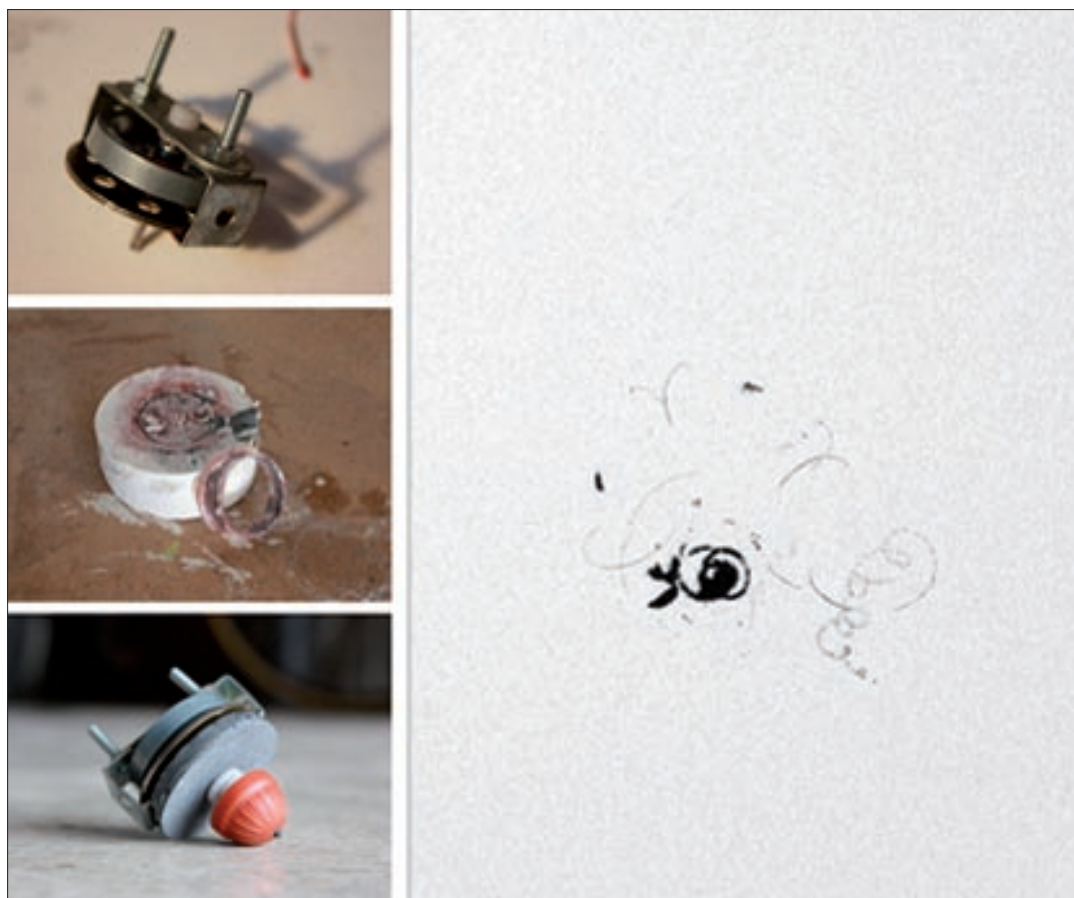


Figura 26. A la izquierda: arriba, peonza utilizada para la creación de la segunda máquina; en el centro, disco de grafito realizado para esta peonza, abajo: *Peonza*, segunda de las máquinas creadas en el proyecto *Máquinas* de Adrián Solleiro. A la derecha: dibujo creado por esta máquina.

Para su segunda máquina, Adrián utilizó el mecanismo de una peonza (figura 26), y para la tercera, el mecanismo de un reloj (figura 27). Adrián relataba el proceso de creación de la máquina del reloj de la siguiente manera: “Colocar el mecanismo del reloj en horizontal fue sencillo, dejando las cuerdas por debajo y las agujas arriba. Además lo hice con las propias piezas del exterior del despertador, buscando así casi inconscientemente, un conjunto estético. Lo difícil fue convertir las agujas (y el martillo del despertador) en elementos que dibujasen. Comenzó así una búsqueda ardua del equilibrio entre la dureza y el peso del alambre y la dureza y la presión de la punta sobre el papel. ¡Casi me vuelvo loco! O el mecanismo no tenía fuerza para mover los alambres o los movía tan alegre y suavemente que no dejaban ni la más mínima huella en el papel. Finalmente lo conseguí con alambre de cobre, y en las puntas el conté más blando que encontré, tallado en forma de punta y sujeto con pegamento y ese hilo fino del que hablo” (Adrián Solleiro). El resultado de esta máquina fue un dibujo que dura horas. De hecho hay uno de cinco horas y otro de nueve horas.

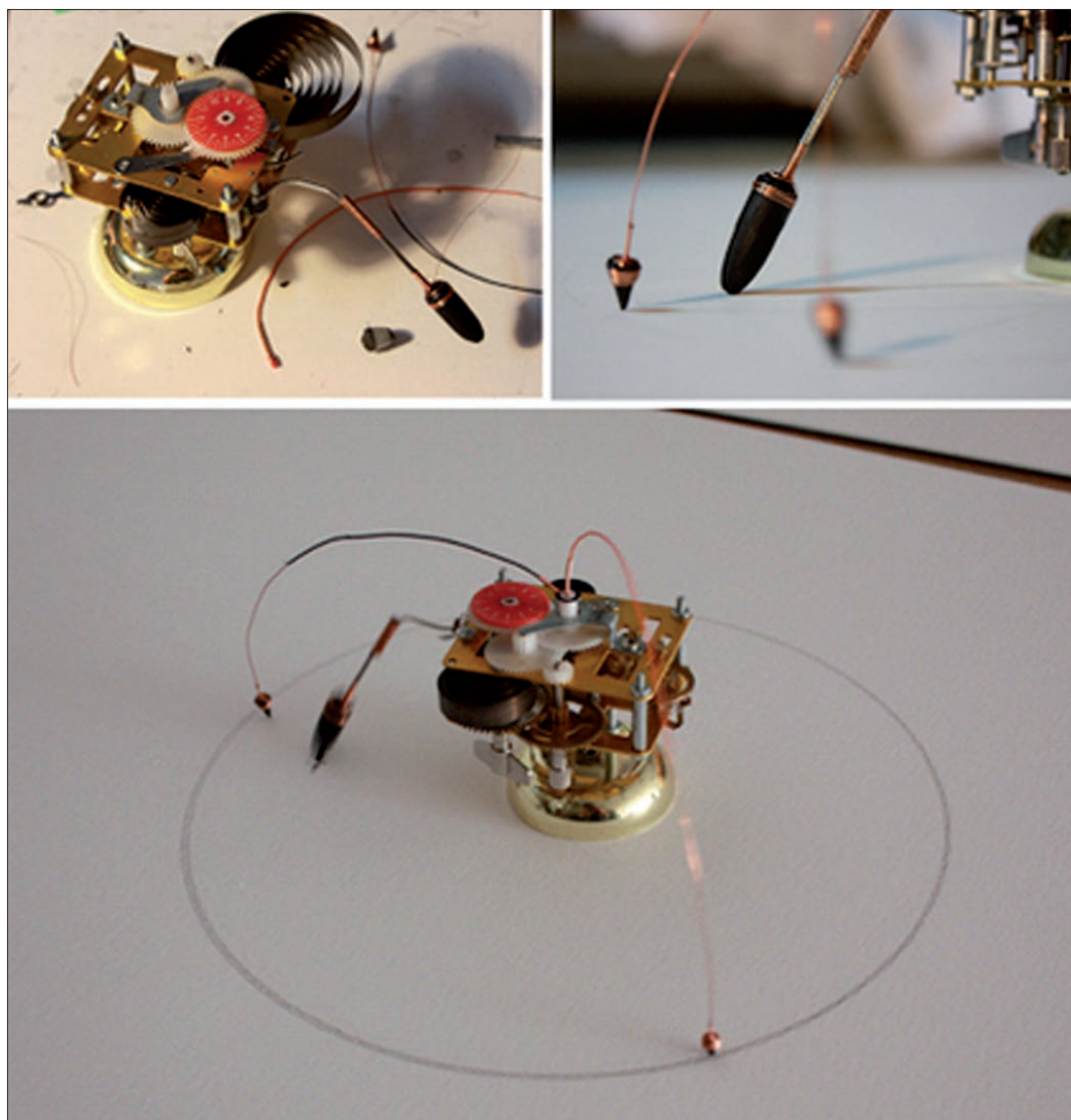


Figura 27. Detalles de la máquina *Reloj*, creada en el proyecto *Máquinas* de Adrián Solleiro. Arriba a la izquierda: máquina en proceso de creación. Arriba a la derecha y abajo: máquina en movimiento, haciendo un dibujo.

En la entrevista que tuve con Adrián para preparar este artículo hablamos también de cómo legitimaba su proyecto como artístico. Me dijo que, en principio, su excusa fue defender el proyecto cuestionando la idea de artista: ¿qué es un artista? ¿El que dibuja? ¿El que hace las máquinas? ¿O las propias máquinas son las artistas? Me decía que ese cuestionamiento es legítimamente artístico, porque suponía replantear la figura del artista. Pero durante el proceso, se dio cuenta de que no hacía falta esa argumentación: “muchas veces un trabajo creo que tiene que dar una vuelta... tiene que hacerse muy complejo, tienes que entender mucho de arte y trabajar mucho para luego volver otra vez a las preguntas y respuestas sencillas, que nos hacemos cuando no entendemos de arte... ‘es bonito’. ‘Me atrae’. ‘Me gusta’. Eso lo legitima. A veces eso es más importante que cualquier otra cosa. Claro, si das ese rodeo, para llegar a ese ‘me atrae’, creo que ahí está ganando... tiene el peso del rodeo, pero también tiene el peso de la sencillez y de lo obvio” (Adrián Solleiro).

REFLEXIONES FINALES

Los relatos que he presentado no buscan el conocimiento de las producciones de estos jóvenes, miran hacia las experiencias que tienen como productores de arte y de cultura visual. Sus relatos me han ofrecido un espejo en el que mostrar y revisar mi propia mirada en relación a aspectos que vinculo con sus experiencias, tomando conciencia de determinadas “formas de mirar” presentes en mí y en nuestro imaginario cultural.

En este sentido, el artículo muestra experiencias (expresadas mediante citas literales de los jóvenes o descritas a través de mis palabras) en las que describen y se posicionan ante sus propios procesos creativos. Lo hacen, en algunos casos, relacionándose con los “saberes” del arte, presentando relatos en los que se abre la posibilidad de analizar qué criterios estéticos y formales manejan y cómo los utilizan en sus producciones.

En otros casos, el artículo describe experiencias a través de las que podríamos indagar cómo los jóvenes revisan sus formas de mirar, comprender y representar el mundo y a sí mismos a través de sus proyectos: sus relatos nos pueden llevar a preguntarnos qué historias o ficciones consumen y generan, y cómo se construyen en y responden frente a estos discursos. También cómo se posicionan, para ello, respecto a la idea de arte, de artista y de objeto artístico; y qué usos y funciones dan al arte.

Lo relatado, además, puede ofrecer un espejo a través del que explorar y reconocer situaciones vividas por otros jóvenes como productores de cultura visual, independientemente de su edad y etapa formativa, ampliando nuestro conocimiento sobre ellos y sobre nosotros mismos, en relación a lo explorado.

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

- DEWEY, J. (1934). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós (2008).
- DUSCHATZKY S. y SKILIAR, C. (2001). Los nombres de los otros. Narrando a los otros en la cultura y en la educación. En J. LARROSA, C. SKLIAR y otros. (Eds). *Habitantes de Babel. Políticas y poéticas de la diferencia*. Barcelona: Laertes.
- HERNÁNDEZ, F. (2010). *Más allá de los objetos y de las miradas*. En M. R. GONZÁLEZ; M. A. MOLEÓN, y C. GONZÁLEZ (Eds). (2010). *Actas del I Congreso Internacional Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades*. Granada: El Corte Inglés Ámbito Cultural.
- LÓPEZ, M. y GAULI, J. (2000). El cuerpo imaginado. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 11, 2, 43-57.
- WOLFF, J. (1981). *La producción social del arte*. Madrid: Istmo.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- <http://www.flickr.com/photos/mariasimo> (Consulta: 16/01/2012).
- <http://www.flickr.com/photos/mariasimo/page2> (Consulta: 16/01/2012).